

## Badger Brawl Dokumentation

Alla assets i spelet är sorterade och namngivna enligt en viss ordning.

Det finns 13 mappar:

**Animations** - Den här mappen innehåller sju andra mappar. Varje mapp innehåller animationer till en viss grej, dvs karaktärer och knapp animationer.

**Audio** - Alla ljud till spelet ligger i den här mappen. Ljuden är indelade i fyra mappar för karaktärljud, musik, UI-ljud och vapenljud. Ljud har ingen speciellt namngivning. Detta är någon som vi borde ha haft från början. Just nu har ljudet endast ett namn som ska representera vad ljudet ska tillhöra. t.ex. *flame* och *explosion2*. Vissa ljud har mer komplicerade namngivning som egentligen borde ha ändrats i tidigt stadie. Ljudfilerna är istället uppdelade i mappar som representerar vad ljuden ska tillhöra, men vi borde ha varit mer noggranna med en gemensam namngivning för ljudfiler, eftersom vi har det för majoriteten av filtyper i projektet för att lättare identifiera filer och objekt.

**Fonts** - De tre fonter som används till texterna i spelet ligger i den här mappen

**Materials** - Den här mappen innehåller alla material till spelet, alla material i den här mappen är namngivna med ett "M\_" i början. t.ex *M\_AK47* eller *M\_dirtplatform2*. Alla modellprefabs vare sig karaktär, vapen, plattformar och bakgrundsobjekt är beroende utav de här materialen. Alla material utom fyra är beroende utav alla texturerna, de andra fyra som är *M\_SmokeMaterial*, *M\_RailGunFlash*, *M\_MuzzleFlash* och *M\_BigMuzzleFlash* är beroende utav fyra sprites.

**Models** - Alla modeller till spelet finns i den här mappen. Modellerna är namngivna *SM\_modelName*, t.ex. *SM\_Pellet* eller *SM\_truck*.

**PostProcessing** - Den här mappen innehåller allt för postprocessing. Post processing som vi använder oss av är units egna post processing stack.

**Prefabs** - Alla prefabs i den här mappen är namngivna med "PF\_" i början, t.ex.

*PF\_GameMap* eller *PF\_ChainGunAudio*. Prefabsen är indelade i nio mappar:

- **BakgrundsPrefabs** - Alla prefabs som är som dekorationer för bakgrunden.
- **MenuUIPrefabs** - Alla menyer och UI relaterade prefabs finns inne den här mappen. Alla prefabs i den här mappen är beroende av varandra så spelaren med hjälp av menyerna ska kunna röra sig runt i hela spelet.
- **ModelPrefabs** - Modeller, med rätt material till vapen och projektiler finns i den här mappen. Allt i den här mappen är beroende av modeller, material och texturer.
- **Music\_Sound** - Ljud som är som prefabs ligger inne i den här mappen.

- **ParticleEffectsPrefabs** - Alla partikeleffekter som finns i spelet är som prefabs och finns i den där mappen.
- **Platforms** - Alla plattforms modeller (dvs ställen som spelarna ska kunna gå på) finns i den här mappen. *PF\_GameMap* är beroende utav alla prefabs som finns i den här mappen.
- **PlayerPrefabs** - De fyra karaktärsprefabsen ligger i den här mappen.
- **Projectiles** - Projektiler till alla ligger i den här mappen. Alla projektiler är beroende utav vapen och det egna scriptet.
- **Weapons** - Den här mappen innehåller alla vapen. Alla vapen är beroende utav projektilerna och det egna scriptet.

**Scenes** - Huvudmenyscenen och spelscenen ligger i den här mappen. De här två scenerna är beroende av varandra. Scenerna har ingen speciell namngivning då vi endast har en scen *GameScene* och *MainMenuScene*.

**Scripts** - Alla koder till spelet finns i den här mappen Mappen. Allt i vapenmappen är beroende av vapeninterface:et. Resten av koderna för spelet ligger i Scripts-mappen. De flesta koder där är också beroende av varandra, som t.ex alla skript som har med karaktär och rörelser att göra. Alla vapen är också beroende av scriptet TestGun för att de ska veta vilket typ av vapen den är. En del vapen håller även koll på PlayerScript scriptet för att se till att vapnena inte har en möjlighet att göra skada på lagkamrater. Scripten har ingen speciell namngivning utan är istället mer noggrant sorterade i mappar baserat på scriptets huvudsakliga funktion.

**GameManager** är ett viktigt script som håller koll på det mesta i scenen. Scriptet är beroende av framförallt script relaterade till instansiering av spelare och kameraförflyttning samt ljud och vilken spelare som vinner. Specifikt är scriptet beroende av: PlayerScript, SoundManager, MultipleTargetCam och WinnerScript.

**SelectTeamAndCharacter** Scriptet är beroende av scriptet SelectingPlayer.

**ControllerInputs** är beroende av scripten Jumpscript, ControllerMovement, AnimationHandler och IKHandler.

**ControllerMovement** är beroende av scripten JumpScript och AnimationHandler.

**AnimationHandler** är beroende av scripten PlayerScript och JumpScript.

**JumpScript** är beroende av scripten ControllerInputs, PlayerScript och AnimationHandler.

**PlayerScript** är beroende av scripten HealthBar, GameManager, MultipleTargetCam, JumpScript, SpawnPlayers och AnimationHandler. Detta script är huvud scriptet för spelare och håller koll på spelarens statistik och annan vital information.

**SpawnPlayers** är beroende av scripten GameManager och MultipleTargetCam.

**ButtonsInMenu** är beroende av scriptet UIAudioScript.

**HealthBar** är beroende av scriptet SpawnPlayers och PlayerScript.

**HealthBarManager** är beroende av scripten PlayerScript och HealthBar.

**OptionsSliderMenu** är beroende av scriptet UIAudioScript.

**MultipleTargetCam** är beroende av scriptet GameManager.

**Shaders** - Mapp med shader.

**Skybox** - Allt till den skybox som används ligger i den här mappen, skyboxen är lånad utav BOXOPHOBIC.

**Sprites** - Alla sprites ligger i den här mappen och börjar med "SP\_" t.ex *SP\_Smoke*.

**Textures** - Den här mappen innehåller alla texturer till spelet. Texturerna är namngivna med ett "T\_" i början och "\_AO", "\_BC", "\_MT", "\_N" eller "\_R" i slutet. Till exempel *T\_Flamethrower\_BC* eller *T\_ground\_N*. Alla material som tillhör någon typ av modell är beroende av de här texturerna.